

ANÀLISI DE LA INTERACCIÓ MOTRIU EN ELS ESPORTS D'EQUIP. APLICACIÓ DE L'ANÀLISI DELS UNIVERSALS LUDOMOTORS A L'HANDBOL

Gerard Lasiera i Aguilà,
Professor de Fonaments de la tàctica esportiva.
Professor d'handbol de primer cicle,
INEFC-Lleida.

Resum

Tot sistema esportiu és caracteritzat per una sèrie d'elements diferenciadors de la resta de pràctiques esportives. Prenent com a referència l'anàlisi de les pràctiques de cooperació-oposició tractarem de desenvolupar l'estudi dels universals ludomotors per tal de constatar, en el marc de la interacció motriu, com a paràmetre de l'estructura funcional, els trets diferencials entre pràctiques esportives. Partirem d'una mateixa estructura d'anàlisi que actuï com a filtre per facilitar la definició de tota situació motriu codificada i reglamentada.

Paraules clau: acció, conducta, esports d'equip, cooperació, oposició, modalitat d'execució.

Introducció

És freqüent observar que en l'estudi de les pràctiques esportives indiferentment del sistema al que s'adscriuen, s'aplica un mateix model d'estudi, fonamentat en l'anàlisi de les tècniques o modalitats biomecàniques d'execució, pròpies de cada esport. Aquest tipus d'estudi, inicialment utilitzat en l'estudi dels esports individuals, es transfeix també al sistema d'esports de combat i d'equip.

Fruit d'aquest fet, esdevé l'aparició de metodologies d'aplicació, tant a nivell d'ensenyament-aprenentatge, com a



nivell d'entrenament d'alt rendiment, que parteixen precisament de l'anàlisi de les tècniques d'execució de l'esport considerat, com a únic paràmetre vàlid per estructurar els objectius i continguts del procés d'assimilació del mateix.

És prou evident que les situacions sociomotrius, que determinen l'estructura de duel dels esports d'equip, són ben diferents d'altres pràctiques, com les de caire individual. Podem sintetitzar breument les característiques diferencials dels esports d'equip, tot i considerant:

- La necessitat d'ajust al company actiu, contra l'adversari actiu que tracta d'obstaculitzar-nos.

- Que les combinacions gestuals no depenen doncs només d'un mateix.
- Que, ben al contrari, és fonamental la capacitat d'adaptació a situacions variables i, per tant, resulta insuficient la utilització de gestos predefinits. (Necessitat d'intel·ligència en el joc.)
- Que, conseqüentment, sigui imprescindible el control kinestèsic sobre la pròpia actuació, per tal de centrar el control visual sobre l'entorn variable.

De tot el plantejat, se'n deriven dues idees prou significatives:

1. Els esports d'equip, així com la resta d'esports, s'estructuren per alguna cosa

més que pels seus moviments o gestos. Tota visió estrictament mecanicista resulta parcial i incompleta: la tècnica no és l'únic factor d'anàlisi, com ja apuntàvem en treballs anteriors, (Lasieira, G. (91)), citant autors com Bonet, J.P. (88).

2. Resulta francament interessant oferir models explicatius que valorin una sèrie d'aspectes o paràmetres de l'estructura-funcional, i que possibilitin un tractament integrador dels diferents sistemes esportius. Aquests models haurien de servir per determinar els trets diferencials entre les diferents modalitats esportives, però sempre a partir d'una mateixa estructura d'anàlisi, amb uns paràmetres invariables comuns, que permetessin actuar com a filtre per facilitar la definició de les característiques de tota situació motriu codificada i reglamentada.

La complexitat dels factors a analitzar és rellevant, i els estudis realitzats evidentment són insuficients. Ja hem esmentat l'exagerada proliferació d'estudis centrats en l'anàlisi de les tècniques esportives. Cal, però considerar l'existència dels següents paràmetres, no únicament en els esports d'equip, sinó en la totalitat dels sistemes esportius. La majoria d'ells són desenvolupats pel professor Hernández Moreno (84), (87). Nosaltres destacaríem:

- L'espai.
- El temps.
- La tècnica.
- La tàctica, l'estratègia.
- La despesa energètica.
- La interacció motriu.
- El reglament (marc articulador que confereix l'autèntica expressió en els anteriors factors esmentats.)

L'anàlisi exhaustiva dels diferents esports en cada un d'aquests paràmetres de l'estructura-funcional, hauria de significar la determinació de sistemes esportius diferents, a partir d'una anàlisi integradora. En aquesta línia, resulta imprescindible la creació de models formals per a cada un d'aquests parà-

metres, que ajudin a la recerca d'aquesta anàlisi unificadora dels esports.

El present treball tracta d'aprofundir en l'estudi de l'últim dels factors esmentats: la interacció motriu. Ens basarem en l'aplicació, (i modificació si s'escau), del model proposat per Pierre Parlebas (82). Seguirem en la mesura del possible, les seves aportacions vers l'estudi del que anomena els *Universals Ludomotors*, per tal de validar la seva aplicació a l'estudi de les manifestacions de la interacció motriu observables en els esports d'equip.

Xarxa de comunicació motriu

Consideracions prèvies

Tractarem de definir el terme per aproximacions successives, i sobretot fent una clara acotació del terme emprat, sent rigorosament seguidors de la noció de comunicació motriu d'en Pierre Parlebas (81), (88). Segons ell, la *comunicació motriu* seria tota *interacció motriu essencial i directa*.

- *Interacció motriu*: Es produeix quan en l'acompliment d'una tasca, el comportament d'un participant influeix en el comportament d'un o altres participants.
- *Interacció motriu essencial* (o comunicació pràctica): Seria tota interacció motriu operatòria, que participa de forma constitutiva en l'acompliment instrumental de la tasca, i que és efectuada pels participants explícitament previstos a l'efecte, per les regles de joc. (Jugadors). A la vegada aquests jugadors haurien d'ésser inscrits en una mateixa situació motriu, on interactuessin en un espai i temps comuns i simultanis.

La definició d'interacció motriu essencial, ens ha dut a nombroses controvèrsies, respecte la consideració de l'accepció del terme com absoluta. La generalització definida, precisa detallar alguns aspectes en concret.



En general es diu que dos jugadors d'esport d'equip, interactuen en un mateix espai de joc, i tanmateix es sotmeten a una sincronia externa en el temps. És a dir, tots són influïts per un temps reglamentari que condiciona les seves conductes motrius. En un partit de bàsquet tots els jugadors comparteixen un espai de joc comú, i depenen d'un temps reglamentari, que els obliga per exemple, a passar a un camp contrari en 10", i a llençar a cistella en 30" com a màxim.

Parlebas diferencia d'aquestes situacions de sincronia espàcio-temporals, altres que no entrarien en el perfil d'interaccions directes, entre els jugadors participants. Aquest seria el cas:

- *De no compartir un espai simultàniament*: D'aquesta manera, la interacció motriu entre dos velocistes d'una cursa de 100 metres no seria essencial, perquè és prohibit d'envair l'espai o carrer de la resta d'adversaris. Contràriament, en una cursa de 1500 m., sí es produeixen interaccions directes perquè l'espai és comú, (els atletes poden lluitar per un espai o carrer lliure).
- *De no compartir un mateix temps d'actuació*: Aquest seria el cas de dos saltadors d'alçada en una com-

petició amb participació alternativa. Tota influència d'un a l'altre participant, que mai no es pot negar, no deixaria d'ésser simplement una interacció inessencial, doncs pot o no influir sobre el comportament de l'adversari. Tot i així sembla evident que existeix influència del fracàs o èxit d'un atleta o gimnasta, vers l'actuació posterior del seu adversari. Un saltador d'alçada pot, en cas de salt nul del seu oponent, desfer el seu intent sobre l'alçada prevista —conexedor de la seva victòria— per tal d'intentar una marca personal superior, o fins i tot un rècord Olímpic o Mundial. Una gimnasta, per tenir l'avantatge d'actuar la darrera, pot modificar la complexitat d'un element per poder superar la puntuació de les altres.

De tota manera, tractarem en tot moment de ser fidels al model proposat d'anàlisi, en benefici de la recerca d'un model realment reagrupant dels diferents sistemes esportius. I pensem que per aconseguir-ho no podem modificar els conceptes bàsics que estructuraren l'anàlisi dels Universals Ludomotors, sinó més aviat, tractar de cercar en el possible les justificacions necessàries, per mantenir la línia argumental bàsica de la teoria parlebasiana.

En els exemples citats, val argumentar que estem parlant de la possibilitat o no de modificar la nostra conducta motriu, sempre *abans* de l'execució de l'habilitat requerida. Es tracta d'una decisió estratègica, no pas d'una adaptació del gest, ni d'una regulació en el pla motor, *durant* l'acció motriu. De fet, un cop s'ha decidit l'alçada o la modificació d'un element —i no val oblidar que aquesta decisió és generalment compartida amb els entrenadors, la qual cosa la transforma en inessencial— en el decurs de la nostra actuació no té perquè existir una influència de participants quan aquests actuen en moments diferents.

Tornant a les situacions pròpies dels esports d'equip, caldria a la vegada matisar diferències significatives, si no

quant el tipus d'interacció, sí respecte a la gamma de possibilitats d'interacció que cada esport en concret ofereix. Agafem com a exemple il·lustratiu el voleibol: en aquest esport, és fins a cert punt lícit dubtar que les interaccions entre jugadors d'equips rivals puguin considerar-se essencials: a ningú no se li escapa que l'espai d'intervenció no és comú pels equips oposats. El fet que no hi hagi espai comú, pot ésser interpretat com la negació de l'existència d'interaccions directes, i per tant que sigui fora de la definició proposada. Nosaltres, però, ho considerem dins el marc exposat, tot i tenir en compte:

1. Que la no presència física en el camp contrari no implica que no existeixi interacció amb el jugador adversari que l'ocupa. El mòbil o pilota, paràmetre invariable de joc, intervé com a element de comunicació i possibilita la relació de contracomunicació amb l'equip adversari. El remat representa una forma o un intent d'ocupar l'espai dels adversaris mitjançant la pilota, amb una clara intenció d'oposar-se, carregada de significació.

2. Aquest exemple ens serveix per tal de poder afirmar que tot i existir en la totalitat dels esports d'equip situacions d'interacció essencial, les formes o possibilitats d'interactuar poden ser menors en uns respectes als altres. En el voleibol, les limitacions espaials redueixen les possibilitats d'interacció amb els demés, a la comunicació a través de la pilota i sense contacte corporal. Podríem doncs dir que en els esports on l'espai és comú, la gamma d'interaccions motrius es veu enriquida per les possibilitats que ofereixen les situacions de contacte corporal regulades reglamentàriament, i la lluita per un espai comú per ambdós equips. Pierre Parlebas consideraria *interaccions motrius inessencials* les següents:

— Entre jugadors que no tenen cap mena d'interacció ni corporal, ni mitjançant objectes o mòbils, en una uti-

lització d'un espai no comú. (Velocistes).

— Entre jugadors que no desenvolupen la seva motricitat en una mateixa seqüència temporal. (Atletes de concursos).

— Entre jugador i entrenadors.

— Entre jugador i públic.

— Entre jugador i àrbitre.

A partir d'aquest moment nosaltres ens centrarem en l'anàlisi de les *Interaccions motrius essencials*, que es divideixen en:

1. *Interacció motriu essencial directa*: Interaccions motrius essencials, observables, explícitament rígides, constatables en el codi de joc, que defineixen amb claredat les relacions de col·laboració i d'oposició. Representen les formes de comunicar-se amb els companys (passada, ajut...), i amb un adversari (llançament, blocatge...), sotmeses a un estudi tècnic i tàctic exhaustiu per part de cada un dels esports.

Dins les comunicacions directes podem doncs distingir:

- *Comunicació motriu*: Interacció motriu essencial directa i positiva entre jugadors que col·laboren.
- *Contracomunicació motriu*: Interacció motriu essencial directa i negativa entre jugadors que s'oposen.

2. *Interacció motriu indirecta*: Serien indicis comportamentals de tipus informatiu, que es sobreenten, i que serveixen per preparar, afavorir i fer eficaç l'execució d'una interacció motriu directa. Botar la pilota, fer un gest amb els dits, o senzillament cridar l'atenció d'un company, poden ser tres nivells diferents d'interacció motriu indirecta. La seva pròpia execució no té cap significat, ni cap valor en el joc, més que intentar que la coordinació amb el meu company es vegi afavorida.

Tal com s'ha pogut deduir, existeixen tres nivells d'interacció motriu indirecta:

- **Llenguatge verbal:** És fàcilment observable, com en un equip de jugadors no iniciats, tota interacció directa de comunicació, per exemple una passada, ve precedida de multitud de crits de petició de pilota. Sense aquesta comunicació prèvia, difícilment es tindrà èxit en la coordinació de la passada a nivell col·lectiu. És una primera etapa de comunicació indirecta basada en l'ús de la parla, en el llenguatge verbal com a mitjà per assegurar l'èxit en les interaccions directes.
- **Gestemes:** Podríem considerar un segon nivell, en el que el jugador per establir les seves comunicacions directes, utilitza gestos, veritables substituïts de les paraules. Els gestemes no són actes específicament motors: aixecar la mà pot fer-se en el decurs d'un partit per indicar una jugada. Pot fer-se igualment en una aula, per demanar la paraula. Aquests gestemes no exclusius de l'activitat motriu, presenten a la vegada una doble vessant:

— **Els gestemes particulars:** Aquells que un equip utilitza com a informació del que s'ha de fer (comunicació directa), entre els jugadors de l'equip, i que permeti ser decodificat pels jugadors de l'equip propi, i a la vegada sigui una informació oculta per l'equip adversari. Un exemple podria ésser assenyalar una jugada amb els dits de la mà.

— **Els gestemes universals:** Aquelles informacions que han de poder ésser decodificades pels jugadors d'ambdós equips.

- **Praxemes:** Representen l'indicador més alt i més complex de l'inici d'una acció motriu. És específic de l'activitat motriu. De fet són accions motrius (botar la pilota, fer un encreuament...), però sense una significació o intencionalitat pròpia. Serveixen únicament com a missatge previ a l'execució d'una interacció motriu directa. Aquest seria per exemple el cas d'un jugador que boti

la pilota únicament per indicar al seu company que li farà un "fly" (terme utilitzat en handbol, com a coordinació entre un passador i un receptor, qui rep la pilota mentre salta, dins els límits aeris de l'àrea de porteria en el decurs d'un partit). Igualment en la realització d'un encreuament, quan aquest no compleix cap finalitat d'ampliació o ocupació d'espai, sinó que es tracta d'un senyal que indica a un tercer jugador que rebrà una passada aèria ("fly"), cal entendre aquesta acció motriu, no com una comunicació directa, sinó com un praxema (comunicació motriu indirecta) de preparació de la veritable comunicació directa (la passada aèria).

Determinació del tipus de xarxa

Caldria en primer lloc determinar amb claredat quins són els tipus de xarxa que considera en els seus estudis Pierre Parlebas (*Op. Cit.* 82):

1.a **Xarxa exclusiva:** Aquelles relacions en les que dos jugadors, en un mateix moment de joc, no poden ésser simultàniament companys i adversaris.

1.b **Xarxa ambivalent:** Xarxa no exclusiva.

2.a **Xarxa estable:** Les relacions de rivalitat i de solidaritat són invariables durant tot el joc.

2.b **Xarxa inestable:** Xarxa no estable.

2.b.1 **Xarxa permutant:** Xarxa inestable on certs elements permuten els seus rols socio-motors de forma reglada i sistemàtica. (Varien quant els jugadors, mantenint-se els rols invariables). *Joc de tocar i parar.*

2.b.2 **Xarxa convergent:** Xarxa inestable d'evolució irreversible en el joc. *Joc de la cadena.*

2.b.3 **Xarxa fluctuant:** Xarxa inestable on les modificacions són lligades a interaccions individualitzades i fortuïtes, no a una regla sistemàtica. *Joc de la pilota assegurada.*

Un cop definits breument els tipus de xarxa existents, podem afirmar que l'única xarxa existent i vàlida per a la totalitat dels esports d'equip és:

a) **Xarxa exclusiva:** En tota acció de joc, cooperem amb uns jugadors i ens enfrontem a altres. En qualsevol moment de joc existeix la comuni-



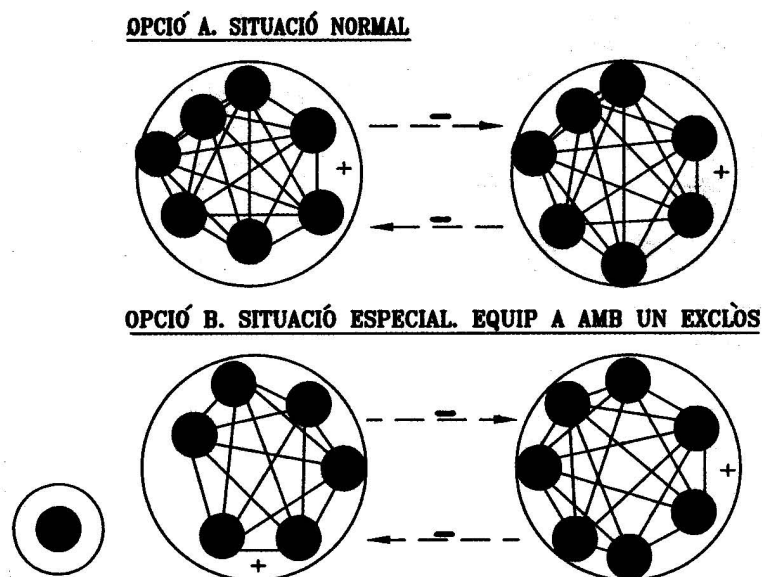


Figura 1. Representació gràfica de la xarxa sincrònica de comunicació i contracomunicació motriu en handbol

—COINCIDEIX AMB L'OPCIÓ A DE LA XARXA SINCRÒNICA

MATRIU XARXA SINCRÒNICA I DIACRÒNICA

	A	B	
A	S	R	S = SOLIDARITAT R = RIVALITAT
B	R	S	

Figura 2. Representació gràfica de la xarxa diacrònica de comunicació i contracomunicació motriu en handbol

cació amb uns companys i la contracomunicació amb uns adversaris.

- b) *Xarxa 2-exclusiva d'equips*: L'enfrontament sempre es produeix entre dos equips.
- c) *Duel simètric*: Excepte en situacions especials marcades pel reglament com a sanció, la lògica del joc determina que ambdós equips tinguin el mateix nombre de jugadors.
- d) *Xarxa estable*: Durant el partit es mantenen dins cada equip les relacions de solidaritat, i entre els dos equips, les relacions de rivalitat. Cap jugador canvia d'equip en un

partit, sinó que pertany sempre al mateix.

Es pot apreciar, que com en la resta d'esports, els considerats d'equip també eviten tres trets, que són constitucionalment importants per altres pràctiques ludomotors. Aquests són:

- *Inestabilitat*: Es planteja la possibilitat de canviar d'equip, en el decurs del joc.
- *Ambivalència*: Es planteja la possibilitat, en un moment de joc, de poder decidir entre col·laborar o oposar-nos a un jugador.

— *Dismetria*: Situació de superioritat i/o inferioritat numèrica, d'un equip respecte l'altre. Tot i que alguns esports com el futbol i l'handbol han modificat de tal manera el seu reglament, que és usual el joc en situacions de desigualtat numèrica.

Representació gràfica xarxa sincrònica de comunicació i contracomunicació motriu. L'exemple de l'handbol

- *Xarxa sincrònica*: Aquell tipus de xarxa que té validesa en un moment donat del partit (vegeu figura 1).

Representació gràfica xarxa diacrònica de comunicació i contracomunicació motriu. L'exemple de l'handbol

- *Xarxa diacrònica*: Aquell tipus de xarxa que té validesa per a la totalitat del partit (vegeu figura 2).

Xarxa d'interaccions de marca

Definició

Tota comunicació o contracomunicació motriu que permet reflectir l'assoliment dels objectius codificats d'un joc esportiu o esport, i que representa els esdeveniments que fan evolucionar una situació lúdica.

Determinació del tipus de xarxa d'interacció de marca

En tots els esports d'equip, existeix una xarxa d'interacció de marca estrictament antagonista, doncs el conjunt d'interaccions motrius essencials i directes previstes per la regla, i reflectides en el marcadador, representen relacions antagòniques d'oposició —clàssica estructura de duel sobre l'adversari—. Fer-li un gol, un bàsquet, un punt o una marca, és el que realment es considera. No així les relacions de col·laboració, com per exemple el nombre de passades efectuades pels jugadors, ni molt menys, aspectes estètics, de bellesa o d'espectacularitat. Així doncs, no guanya l'equip que ho fa més "bonic", ni l'equip que més estona manté la pilo-

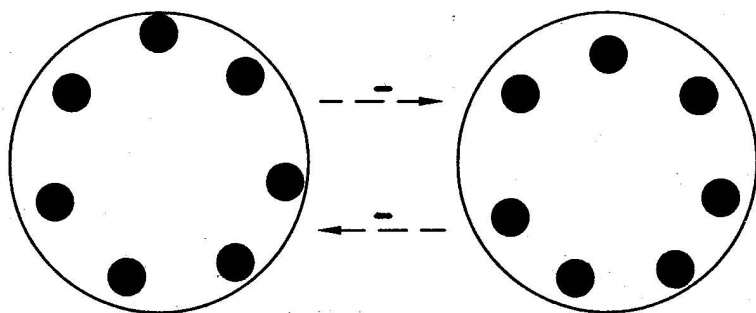


Figura 3. Representació gràfica de la xarxa d'interacció de marca en handbol

ta. Si en el *Joc de les deu passades* es valora el nombre de passades per aconseguir punts (xarxa estrictament cooperativa), en els esports d'equip únicament es contabilitzen en el marcador les situacions d'oposició, de contracomunicació (vegeu figura 3).

El sistema de puntuació

Definició

La puntuació representa la comptabilització dels punts obtinguts pels adversaris confrontats, mentre que el sistema de puntuació serà el conjunt de xarxes i mecanismes dels resultats, encerts o punts adquirits pels jugadors, previstos específicament pel codi de joc.

Determinació del tipus de puntuació

Pierre Parlebas (*op.cit.* 82) diferencia les puntuacions basades en accions de marcador (situacions psico-motrius i no de duel) de les puntuacions o "scores" basats en interaccions de marca, que determinen l'estructura de duel. En els esports d'equip bàsicament apareixen dos sistemes de puntuació:

1. **Puntuació límit:** Ha d'arribar-se a un resultat ja previst pel reglament de joc. El temps, en el cas del *Voleibol* no és un factor decisiu.
2. **Temps límit:** Guanyarà aquell equip que aconsegueixi un millor resultat, en un temps de joc límit, com en el cas del *Futbol*, *Bàsquet*, *Rugbi* i *Handbol*.

Cal considerar en altres sistemes esportius, com és el cas d'alguns esports de combat, la possibilitat de combinar ambdós sistemes de puntuació: podem guanyar un combat per aconseguir un màxim de puntuació (*Ipon*, *KO...*) —puntuació límit— o per aconseguir la millor puntuació en el límit temporal previst pel combat —temps límit.

El sistema de rols

Definició

Segons Pierre Parlebas (76), el rol és l'aspecte dinàmic de l'estatus. Representaria l'aspecte comportamental del mateix, l'estatus posat en acció. Per altra banda, tot rol s'associa a un sol estatus. Tanmateix, el rol defineix les accions motrius, mai els individus concrets que actuen. En l'estudi dels rols, no incidim en els jugadors-individus que el representen, ja que fins i tot és possible que cap jugador assumeixi, en un moment determinat, un dels rols contemplats en la situació motriu analitzada.

Existeix una clara adscripció del rol a la norma imposada reglamentàriament, com comentarem més endavant. El reglament és qui determina la relació del jugador que adopta un rol, amb tres sectors d'acció fonamentals. Per definir amb claredat les característiques d'un rol, cal doncs considerar els següents tres sectors fonamentals d'acció:

1. *Les relacions amb els altres*
2. *Les relacions amb l'espai.*
3. *Les relacions amb els objectes.*

Identificació dels rols

És la nostra opinió, que la definició original de rol que aporta Pierre Parlebas, no serveix per limitar clarament les atribucions i característiques que determinen l'aparició de rols diferents. Ben al contrari, deixa la porta oberta a multitud de visions certament contradictòries, i a la possibilitat de perilloses especulacions i controvèrsies, que poc ajuden a la recerca de models formals integradors en l'anàlisi de les diferents disciplines esportives.

Partint de la noció bàsica que planteja l'aparició de ls trets específics que caracteritzen un rol, en funció del reglament, el qual defineix les possibilitats d'actuació, el contracte lúdic-motor, que atorga drets i deures quant l'actuació, són fàcilment constatables els diferents prismes d'interpretació, que sorgeixen d'aquesta adscripció reglamentària.

El lloc específic com a rol

En algunes publicacions s'aprecia una alta similitud entre els llocs específics que un jugador ocupa en el terreny de joc (lateral, base, mig obertura, col.locador...), i l'aparició d'un rol per a cada un d'aquests llocs específics.



No considerem del tot vàlida aquesta visió: Trumbo (pivot de bàsquet) agafa rebots, fa cistelles de dos punts i rep assistències. Bàsicament, un base fa aquestes accions motrius que li són característiques. Però, tot i això, és possible que Trumbo llenci de tres punts (i fins i tot anoti) i que Solozàbal faci un tap de tant en tant. El reglament ni ho prohibeix ni estableix diferències quant als jugadors, ni atorga avantatges segons el lloc específic que s'ocupa. Per tant, no sembla ésser l'estudi dels rols, per definició, el nivell de concreció adequat a l'estudi de les diferents accions dins cada lloc específic. Podríem dir que serà un estudi a nivell de les subfuncions motrius, el que ens pot servir com a model explicatiu d'aquests matisos diferenciadors entre un i altre jugador, que comporten el fet que juguin en posicions diferents.

L'atac i la defensa com a rols

Altres autors estableixen dos rols fonamentals: atacant i defensor, en funció de la possessió o no de la pilota per part d'un d'ambdós equips.

Aquesta visió parteix de la hipòtesi que l'equip que té la pilota ataca, i certament aquest punt és força discutible. "Lobo" Carrasco fou famós, entre altres coses, per la seva acció de pèrdua de temps, en possessió de la pilota, situant-se en la zona de córner, i protegint amb el seu cos la pilota del seu oponent defensor. És evident que un equip i un jugador poden utilitzar la possessió de la pilota com a mitjà defensiu. En alguns esports (cas del Futbol), reglamentàriament és permès d'assumir la necessitat de mantenir el màxim de temps de possessió de la pilota, com a mitjà d'evitar que ens facin un gol.

En la mateixa línia, i com a exemple il·lustratiu, cal recordar una famosa semifinal de la Copa d'Europa de Bàsquet, entre el Reial Madrid i l'Ignis de Varese, on l'entrenador dels espanyols, Pedro Ferrándiz, va fer sortir a la pista Alocén, en els últims segons, per tal que el jugador fes bàsquet en la seva prò-

pia cistella, per tal d'igualar el bàsquet-average, i així forçar una pròrroga que li permetés (com així fou) guanyar amb els punts suficients per passar l'eliminatòria.

En definitiva, és difícil determinar amb certesa quan el jugador d'un equip (independentment de si és representant o no de l'equip amb pilota) és en actitud ofensiva o les seves intencions són de caire defensiu. Aquest punt és força constatable en el cas del Voleibol, situació de joc classificada com de participació alternativa i d'espai no comú. És veritablement subjectiu determinar, fins i tot, en el moment que el jugador és en contacte amb la pilota, la seva intencionalitat. El seu toc vers la pilota podrà ésser defensiu (quan tractem d'evitar que aquesta contacti amb el nostre propi terreny de joc) o bé ofensiu (quan ens plantejem un encadenament d'accions per rematar). A més, la seva intencionalitat serà condicionada per factors que el jugador que la recepciona no pot controlar, com per exemple la qualitat en la passada del company que tramet la pilota.

Les aportacions de Pierre Parlebas (op.cit. 82)

L'autor francès proposa els següents rols en funció de cinc dels esports d'equip més representatius:

• *Voleibol*. Tres rols: *sacador, davanter i defensor*.

Existeixen tres normatives diferents per a cada un d'aquests rols, que són canviants en funció de les rotacions existents en aquest esport. El que és clar, és que existeix un jugador sacador, qui ha de colpejar la pilota des d'una zona determinada, essent només ell qui té el privilegi de fer-ho, en un moment determinat de joc. Per altra banda, la resta de jugadors de camp cal també dividirlos en davanter i defensor, doncs el reglament explícitament determina normes i possibilitats d'actuació diferents per aquests rols, en funció de si s'és en zona d'atac o de defensa.

• *Rugbi i Bàsquet*. Un rol: *Jugador de camp*.

La raó per la qual Parlebas considera únicament aquest rol, cal també atribuir-la a una qüestió reglamentària: la lògica interna del joc permet que qualsevol jugador tingui les mateixes possibilitats d'actuació. Tot jugador en el cas del Rugbi té el mateix dret de posseir la pilota, d'aconseguir punts (marca), de treure una falta (cop de càstig) o de banda (*touche*), etc. També, tot jugador, en el cas del Bàsquet, pot i ha de llençar els trets lliures, quan li fan falta personal. No és el mateix cas del voleibol, en que el reglament indica *a priori* qui treu. En bàsquet tothom i de forma accidentada, pot rebre una falta personal.

Cal deixar clar que sí és cert que apareix, sempre que el reglament ho permet, la decisió de l'entrenador. En rugbi, apareixen els especialistes: els tres quarts i els davanter, el jugador que xuta a pals, que introdueix la pilota a la meleé i el que treu la *touche*. Però el reglament no obliga a que sigui la mateixa persona qui executi aquella acció específica del joc. Tomem a insistir en el fet que serà l'anàlisi dels subrols o subfuncions, la que ens servirà per apreciar en el cas de cada jugador, l'orientació que en fa del seu rol.

• *Futbol i Handbol*. Dos rols: *Jugador de camp i porter*

En el cas d'aquests dos esports, segons la tesi d'en Parlebas, apareixen dos rols diferenciats clarament per la dotació de funcions que el reglament en fa: jugador de camp i porter. Són definides pel codi de joc, unes normes d'actuació diferents entre ambdós rols.

Les aportacions de José Hernández Moreno (op.cit. 87)

L'autor mencionat, en la seva tesi també fa un tractament dels rols sòcio-motors, en el que considerem un nivell més acurat de concreció, i per altra banda, més lligat al sistema dels esports d'equip. Segons ell, cal diferenciar tres o quatre rols, en funció de la modalitat esportiva d'anàlisi.

- *Voleibol, rugbi i bàsquet*. Tres rols:
 - Jugador amb pilota.
 - Jugador sense pilota de l'equip que té la pilota.
 - Jugador sense pilota de l'equip que no té la pilota.

- *Futbol i handbol*. Quatre rols:
 - Jugador amb pilota.
 - Jugador sense pilota de l'equip que té la pilota.
 - Jugador sense pilota de l'equip que no té la pilota.
 - Porter.

La veritable decisió quant a la configuració dels rols, hauria de venir donada per una d'aquestes dues darreres opcions, en ser les més rigoroses. La visió de rols del professor Hernández Moreno sembla, com hem esmentat, la més integradora pel tractament dels esports d'equip. Caldria tanmateix fer notar que possiblement les dues opcions no són certament contraposades, sinó que representen dos nivells diferents de concreció, en els quals d'una concepció més general, el *Rol sòcio-motor* del professor Parlebas, se'n deriva una altra, proposada per en Hernández Moreno, a la qual podríem conferir el nom de *Rol estratègic* (vegeu figura 4). La raó per la que ens decanem per aquesta darrera opció, com a model d'anàlisi dels rols, parteix de les idees següents:

- Sense rebutjar ni ésser un model contraposat al de Parlebas, representa un pas endavant quant a l'anàlisi específica dels rols existents en els esports d'equip.
- Tot i representar un model més específic, és a la vegada un model més integrador, doncs amb els mateixos

rols (amb l'aparició o no del porter), poden analitzar-se la totalitat de les pràctiques esportives col·lectives. Així doncs, el bàsquet (1 rol = jugador de camp) i el voleibol (3 rols = sacador, davanter, defensor) poden ésser analitzats sota la mateixa perspectiva que l'handbol o el rugbi. Evidentment, aquesta afirmació revaloritza la concepció dels esports d'equip com a unitat d'anàlisi, com a estructura amb elements de connexió.

- Parteix també de la definició de rol d'en Pierre Parlebas. Insistim en la necessitat de no optar per modificar l'estructura, la teoria general que articula l'anàlisi dels Universals, sinó més aviat de buscar-hi les seves aplicacions, doncs considerem més assequible d'aquesta manera assolir un model integrador. Per tant, és positiu, des del meu punt de vista, no fer un replantejament de la definició de rol, sinó acceptar els trets fonamentals ja analitzats per prestigiosos autors.

Segons la definició original, ha d'existir una diferència significativa marcada pel reglament de joc, que implicarà una relació diferent d'un jugador, que assumeix un rol, vers qualsevol dels tres sectors d'acció ja esmentats, per tal que sigui possible diferenciar un d'altres rols. És per això pel que a continuació sotmetrem els rols que nosaltres defensem a l'anàlisi de les seves relacions reglamentàries, expressades en els seus sectors d'acció.

De tota manera, i abans de fer aquesta anàlisi, voldria fer una sèrie de consideracions que realment penso que validen la nostra proposta. Agafarem l'exemple de l'handbol.



- *Jugador amb pilota*. Aquest és un dels rols on reglamentàriament més s'aprecien les diferències respecte de la resta de rols existents. En primer lloc perquè és l'únic jugador de camp que té possibilitats de fer gol i també perquè les seves accions motrius són explícitament restringides pel codi de joc. Tot jugador de camp no posseïdor de pilota, pot desplaçar-se lliurement pel terreny de joc. Aquell jugador que té la pilota, ha de sotmetre's a una reglamentació diferent, que l'obliga a fer un màxim de tres passes en possessió de la pilota, o bé a botar-la si decideix seguir avançant.

• *Porter*. Aquest rol, existent en l'handbol, és fàcilment verificable. El porter és l'únic jugador que pot utilitzar l'espai en l'interior de l'àrea de la porteria. Quan ell és en possessió de la pilota no s'apliquen les mateixes normatives que per als jugadors de camp, ja que pot desplaçar-se lliurement amb ella, això sí, dins del seu propi espai, que li confereix la seva pròpia identitat com a rol. No s'ha d'oblidar que en el moment en què abandona la seva àrea, el reglament l'obliga a comportar-se com un jugador de pista més, i per tant entenem que canvia de rol.

• *Jugador sense pilota de l'equip que en té*. Pot semblar que tot jugador sense pilota adopta un mateix rol. Aparentment no existeixen diferències, però

ROL SÒCIO-MOTOR → ROL ESTRATÈGIC

Figura 4.

aprofundint en l'estudi del reglament de joc, cal fer notar que s'hi especifiquen unes normes diferents per a ells. En el cas dels jugadors no posseïdors de pilota, companys del jugador posseïdor, per exemple en una situació de cop franc, tenen l'obligació d'estar situats fora de l'àrea discontinua de nou metres, mentre que els que podríem denominar jugadors defensors, no han

de situar-se de la mateixa forma. Evidentment, el reglament també s'encarrega de diferenciar les possibilitats d'actuació dels jugadors sense pilota.

• *Jugador sense pilota de l'equip que no en té.* Els jugadors defensors, continuant amb l'exemple citat anteriorment, han de situar-se, en el cas de produir-se un cop franc, a tres metres del lloc on es produeix la falta.

Finalitzem aquest punt, tot indicant que en el joc es produeixen situacions difícilment definibles. Aquest seria el cas de la senyalització d'una sacada d'àrbitre (sacada neutral). En aquesta situació, en la que inicialment cap equip i, conseqüentment, cap jugador és posseïdor de la pilota, considerariem tots els jugadors de camp, dins el quart dels rols, com a jugadors sense pilota de l'equip que no en té.

ROL SECTOR D'ACCIÓ	JUGADOR AMB PILOTA	JUG. SENSE PILOTA DE L'EQUIP QUE EN TÉ	JUG. SENSE PILOTA DE L'EQUIP QUE NO EN TÉ	PORTER
INTERACCIÓ MOTRIU AMB ELS ALTRES	Busca la col.lab. amb els seus comp. sense pilota quan esgota les seves possibilitats PASSADA Evitació dels seus adv. PROTECCIÓ, DESM. AMB PILOTA Situació d'enfront. amb el porter LLANÇAMENT	Col.laboració amb el company portador de pilota. AMPLIACIÓ I OCUPACIÓ D'ESPAI Evitació dels seus oponents DESMARCATGE SENSE PILOTA	Col.lab. entre jugadors del mateix equip RESPONSABILITAT MARCATGE, AJUT, DOBLAT., COL.LAB. AMB EL PORTER Oposició vers els jug. de l'equip contrari DISSUA., INTERCEP., CONTR., ESCOMET., DESPOSSEIR, BLOCAR	Col.laboració amb els seus companys COBRIR ANGLES DE TIR Oposició directa amb el jugador amb pilota, que llança a porteria
RELACIÓ AMB L'ESPAI	Utilització de l'espai de joc de forma lliure, a excepció de l'àrea de porteria, que només pot ocupar-la aèriament (sense trepitjar-la)	Ídem que jugador amb pilota Excepció Llançament 7 m Sacada banda	Ídem que jugador sense de l'equip que en té. Excepció Sacada en contra distància 3 m.	Utilització lliure de la seva pròpia àrea de porteria Possibilitat de sortir-hi, però canviant de rol
RELACIÓ AMB EL MÒBIL	Li es permès: Copejar la pilota de forma unitària o continuada. BOT Fer tres passos amb pilota adaptada, i desprendre's de la mateixa mitjançant passada o llançament, sempre utilitzant qualsevol part del seu cos de genolls en amunt.	_____	_____	Li és permès: Copejar i agafar la pilota amb qualsevol part del cos, així com desplaçar-se lliurement amb ella sempre que sigui en situació defensiva i dins la seva pròpia àrea de porteria

Quadre 1. Descripció dels sectors d'acció per a cada rol en handbol

Descripció dels sectors d'acció per a cada rol

Determinació de les xarxes d'interacció entre els rols.

• **Complementarietat.** Es poden presentar les següents possibilitats de supremacia d'un rol i de dependència de l'altre en una interacció motriu.

— *En la col.laboració₁* és a dir en la

relació entre companys.

— *En l'oposició₁* és a dir en la relació entre adversaris.

• **Simetria.** Existeix una relació d'igualtat de possibilitats entre dos rols, en una interacció motriu.

— *En la col.laboració₂* és a dir en la relació entre companys.

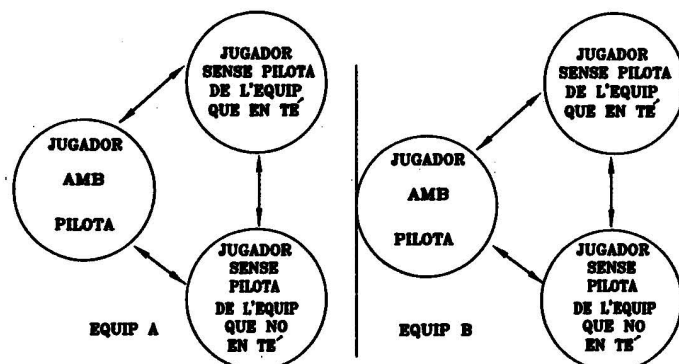
— *En l'oposició₂* és a dir en la relació entre adversaris.

Cal, en aquest punt, fer esment de la subjectivitat de l'observador o analista en la determinació de les xarxes d'interacció entre rols. En primer lloc, perquè en general existeixen interaccions entre rols en les que és difícil afirmar si existeix una relació complementària o simètrica. En segon lloc, perquè en interaccions puntuals, i en funció de la situació de joc, és possible que les relacions establertes apriorísticament,

	JUGADOR AMB PILOTA	JUG. SENSE PILOTA DE L'EQUIP QUE EN TÉ	JUG. SENSE PILOTA DE L'EQUIP QUE NO EN TÉ	PORTER
JUGADOR AMB PILOTA	_____	Complementarietat en la col.laboració	Simetria o Complementarietat en l'oposició	Complementarietat en l'oposició
JUGADOR SENSE PILOTA DE L'EQUIP QUE EN TÉ	Complementarietat en la col.laboració	_____	Simetria en l'oposició	Sense interacció
JUGADOR SENSE PILOTA DE L'EQUIP QUE NO EN TÉ	Simetria o Complementarietat en l'oposició	Simetria en l'oposició	_____	Complementarietat en la col.laboració
PORTER	Complementarietat en l'oposició	Sense interacció	Complementarietat en la col.laboració	_____

Quadre 2. Determinació de les xarxes d'interacció entre els rols

1.-ELS ESPORTS D'EQUIP AMB TRES ROLS.



2.-ELS ESPORTS D'EQUIP AMB QUATRE ROLS. HANDBOL

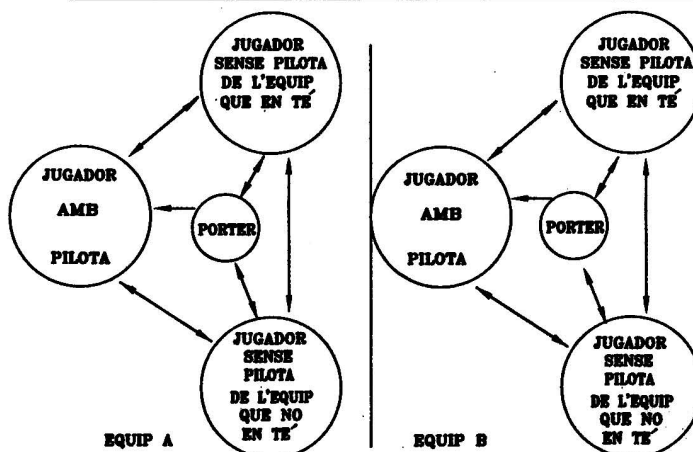


Figura 5. Representació gràfica de la xarxa de canvi de rols

d'igualtat, dependència o supremacia entre rols puguin transformar-se. Aquesta interacció entre dos rols pot modificar-se atenent a factors com orientació, angle de llançament, zona ocupada en l'espai, equilibri corporal, grau d'oposició, presència-absència d'altres adversaris... És per això que dubtem de la universalitat de l'exemple presentat a continuació. Tanmateix caldria considerar la possibilitat de dissenyar dues matrius, una en la que es relacionin els rols d'un mateix equip i una altra en la que la interacció es realitzaria entre rols d'equips rivals (vegeu quadre 2).

Xarxa de canvi de rols. Tipologia

Seguint amb la línia argumental defensada, nosaltres considerem els quatre

rols esmentats. Seguint fidelment l'anàlisi perlebasà, i en aquest punt, apreciem:

Esports d'equip amb tres rols: (Bàsquet, rugbi, voleibol). Representarien quant a la seva tipologia, *xarxes amb rols de canvi local* caracteritzades per:

- Equips estables.
- Tots els rols poden canviar entre tots els membres d'un mateix equip.
- Duel simètric. És a dir, existeixen dues xarxes idèntiques, una per a cada un dels equips.

Esports d'equip amb quatre rols (Futbol, handbol)

Els jugadors de camp s'adscriuen quant

a la seva tipologia a les *xarxes amb rols de canvi local*, amb les mateixes característiques descrites anteriorment.

El porter assumiria una *xarxa amb rol fix*, ja que tot i que el porter pot canviar de rol, no es tracta d'una relació simètrica que compleixi la llei establerta per la resta de rols existents, tal i com podem veure a continuació en la representació gràfica de la xarxa de canvi de rols. (Ja que els jugadors de camp han d'ésser substituïts prèviament per poder actuar com a porters, i no sempre el porter, en situació de jugador de camp, pot tornar a la seva demarcació original de porter).

El sistema dels sotsrols

Definició

És una categoria que sorgeix de la reagrupació de totes les successions de comportament que revelen la mateixa intenció estratègica immediata i que correspon a la mateixa significació pràctica. Dit d'una altra manera, representa la sèrie de seqüències ludomotrius d'un jugador considerada com la unitat comportamental de base del funcionament estratègic d'un joc esportiu. Aquesta unitat comportamental, o conducta de decisió, s'associa a una seqüència pràctica d'una unitat mínima de funcionament operatiu del joc esportiu.

Com molt bé indica José Hernández Moreno (*op.cit.* 87), les possibilitats d'un jugador per assumir la pràctica totalitat de les subfuncions motrius atorgades per un rol, variaran en funció de factors com ara:

- El reglament de joc.
- Les característiques i experiència del jugador.
- Els nivells tècnics i tàctics de cada jugador.

És freqüent constatar, entre les diferents anàlisis dels sotsrols realitzats fins ara, la dificultat en establir uns criteris unificadors que determinin el nivell de

concreció en referència a les subfuncions ludomotrius. En el marc de l'actual dispersió de criteris, i coneixedors de la necessitat de cercar postures consensuades, ens atrevim a exposar l'avanç de la nostra proposta:

— Nivell 1: *Subfuncions*. Conductes dotades de significació i intencionalitat.

— Nivell 2: *Acció de joc*. Accions observables i mesurables en una situació motriu determinada.

— Nivell 3: *Modalitat d'execució*. Gest concret utilitzat per solucionar una situació. Gest forma escollida per solucionar una acció.

El nostre propòsit és únicament centrar-nos en l'anàlisi del primer nivell.

Possiblement en altres estudis, per interès personal de l'investigador, o per les característiques de la situació motriu analitzada, serà més interessant i/o més necessari efectuar una concreció en un altre nivell. Volem però fer significativa la relació existent entre sotsrols (conductes) i accions de joc (accions):

- 1 acció (passada) pot utilitzar-se en *n* conductes (donar continuïtat, perdre temps, fer la transició...).
- 1 conducta (protegir la pilota) pot desenvolupar-se mitjançant *n* accions (botar, maniobrar el braç executor, situar el cos entre la pilota i l'oponent...)
- c) Cada acció de joc i cada subfunció podrà ésser solucionada mitjançant

unes determinades modalitats d'execució (vegeu figura 8).

Identificació dels subrols

Jugador amb pilota

- Situacions d'origen (canvi de rol).
- a) El jugador recupera la pilota.
 - b) El jugador rep la pilota.
 - c) El porter rep la pilota o la controla, fora de l'àrea, o bé surt amb la pilota controlada per treure un cop franc.

1. Posa la pilota en joc.
2. Evita-enganya l'adversari.
3. Finalitza l'acció d'atac.
4. Dóna continuïtat al joc.
5. Amplia espais.
6. Ocupa l'espai lliure.
7. Protegeix la pilota.
8. Fa la transició.
9. Alenteix el joc.
10. Controla la pilota.

— Situacions finals (canvi de rol).

- a) El jugador es desprèn de la pilota (la passa).
- b) El jugador perd la pilota davant un adversari.
- c) El porter es desprèn de la pilota (la passa) des de fora l'àrea.
- d) El porter perd la possessió de la pilota fora de l'àrea.

1. *Posa la pilota en joc*. Inicia la seqüència de joc passant la pilota a un company o llençant a porteria. *Accions*: sacada de banda, de centre, de falta, de set metres...

2. *Evita-enganya l'adversari*. Tracta d'aconseguir un avantatge vers el seu adversari que li permeti progressar, penetrar, llençar, passar... amb més eficàcia. *Accions*: finta de cos, de llançament, de passada...

3. *Finalitza l'acció de l'atac*. Decideix finalitzar amb l'encadenament d'intencions ofensives individuals o col·lectives, llençant a porteria contrària. *Accions*: llançament.

4. *Dóna continuïtat al joc*. Trameta la pilota a un altre company per tal que sigui ell qui continuï l'atac. *Accions*: passada.

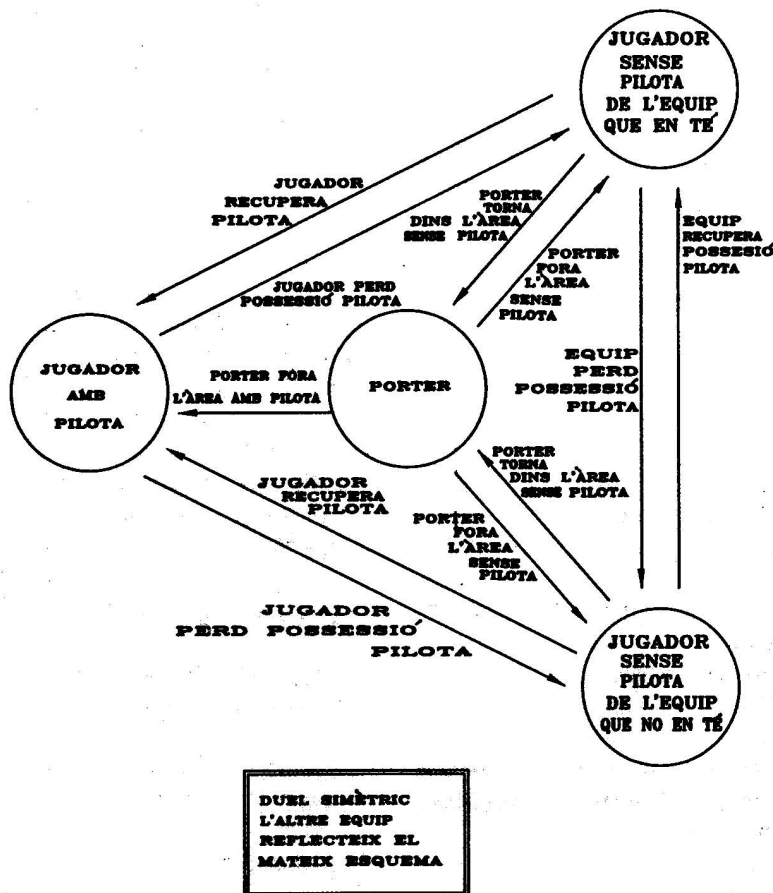
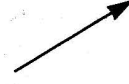
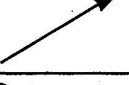


Figura 6. Representació gràfica de la xarxa de canvi de rols en handbol

1. Els esports d'equip amb tres rols

	Jugador amb pilota	Jugador sense pilota de l'equip que en té	Jugador sense pilota de l'equip que no en té
Jugador amb pilota	X	1	1
Jugador sense pilota de l'equip que en té	1	X	1
Jugador sense pilota de l'equip que no en té	1	1	X

2. Els esports d'equip amb quatre rols

	Porter	Jugador amb pilota	Jugador sense pil. de l'equip que en té	Jugador sense pil. de l'equip que no en té
Porter	X	0 - (1*)	1	1
Jugador amb pilota	0	X	1	1
Jugador sense pil. de l'equip que en té	1	1	X	1
Jugador sense pil. de l'equip que no en té	1	1	1	X

(1*) En situacions especials

Figura 7. Matriu del canvi de rols

5. *Amplia espais.* Conductes d'atracció d'un o varis defensors per tal de deixar un major espai lliure, en benefici d'un company que pugui ocupar-lo. *Accions:* fixar, recuperar lloc específic...

6. *Ocupa l'espai lliure.* Es desplaça cap a zones lliures de marcatge, no ocupa des pels defensors. *Accions:* bota, recerca de verticalitat i angle de tir, trajectòries de penetració...

7. *Protegeix la pilota.* Conductes de conservació de la pilota, tractant que no la recuperi l'adversari. *Accions:* botar, maniobrar braç executor, canvi de pilota de mà...

8. *Fa la transició.* Es desplaça pro-

gressant cap a la porteria contrària. *Accions:* botar, passar...

9. *Alenteix el joc.* Tractar de modificar el ritme ràpid del partit, perdre temps, alentir l'acció de joc. *Accions:* botar, provocar falta...

10. *Controla la pilota.* Aconsegueix una adaptació correcta, en el seu contacte amb la pilota. *Accions:* adaptació, maneigament...

Jugador sense pilota de l'equip que en té

—Situacions d'origen (canvi de rol).

a) El jugador recupera la possessió de la pilota.

b) El jugador es desprèn de la pilota.
c) El porter és fora de l'àrea sense la pilota.

1. Enganya-evita l'oponent.
2. Cerca l'orientació vers la pilota.
3. Ocupa l'espai lliure.
4. Amplia espais utilitzant el seu cos.
5. Amplia espais amb el seu desplaçament.
6. Fa la transició.
7. En espera.

—Situacions finals (canvi de rol).

- a) L'equip perd la possessió de la pilota.
- b) El jugador rep la pilota.
- c) El porter torna sense pilota dins l'àrea de porteria.
- d) El porter rep la pilota fora de l'àrea de porteria.

1. *Enganya-evita l'oponent.* Intent d'engany al seu oponent que li permeti tenir un avantatge sobre ell i aconseguir, bàsicament, un encadenament d'accions sense pilota més còmodes o bé rebre la pilota. *Accions:* desmarcatge sense pilota...

2. *Cerca l'orientació vers la pilota.* Conductes que tenen com a finalitat mantenir en el seu camp visual la pilota per aconseguir fer-se amb ella. *Accions:* petició de pilota, canvis d'orientació...

3. *Ocupa l'espai lliure.* Amb el seu desplaçament aconsegueix un espai lliure de marcatge. *Accions:* transformació, sortida de bloqueig...

4. *Amplia espais utilitzant el seu cos.* Aconsegueix amb el seu cos obtenir un espai lliure de marcatge, en benefici propi o d'un company. *Accions:* guanyar la posició, bloqueig directe, bloqueig indirecte...

5. *Amplia espais amb el seu desplaçament.* La seva intenció és obtenir un major espai de maniobra en benefici propi o d'un company. *Accions:* esclirir, recuperació lloc específic...

6. *Fa la transició.* Es desplaça progressant cap a porteria contrària. *Accions:* desplaçaments sense pilota..

7. *En espera.* Espera esdeveniments. *Accions:* mantenir lloc específic...

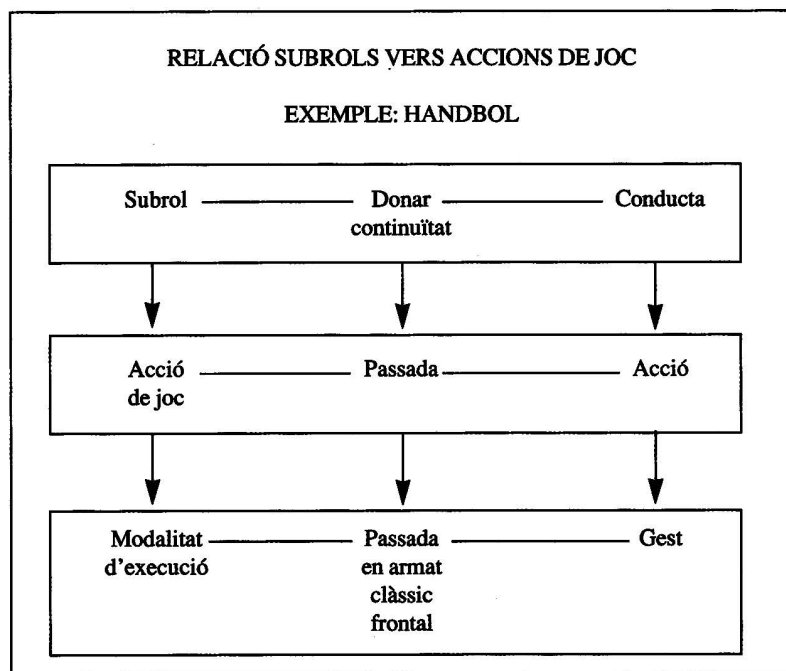


Figura 8. Relació subrols vers accions de joc

Jugador sense pilota de l'equip que no en té

— Situacions d'origen (canvi de rol).

- a) El jugador perd la pilota.
- b) L'equip perd la possessió de la pilota.
- c) El porter és fora de l'àrea sense pilota.
- d) El porter perd la possessió de la pilota fora de l'àrea.

1. Enganya el seu oponent.
2. Concentra l'atenció vers la línia de passada.
3. Concentra l'atenció vers la línia de tir.
4. Privilegia la recuperació de la pilota.
5. Col.labora amb els seus companys.
6. Fa la transició.
7. En espera.
8. Lluita per ocupar l'espai amb l'oponent.
9. Controla oponent.
10. Deté el joc.

— Situacions finals (canvi de rol).

- a) El jugador recupera la pilota.
- b) L'equip recupera la possessió de la pilota.
- c) El porter entra dins l'àrea de porteria.

1. Enganya el seu oponent. Conductes adreçades a provocar l'errada de l'adversari. Accions: joc amb la distància, apropament i retirada de l'adversari, fintes de cos...

2. Concentra l'atenció vers la línia de passada. Conductes centrades en l'observació de les línies de passada realitzades per l'equip contrari, bé per interceptar-les, bé per condicionar la no realització de les mateixes. Accions: dissuasió de la passada, dissuasió de la recepció, intercepció...

3. Concentra la seva atenció vers la línia de tir. Conductes que tenen com a intenció evitar la consecució de gol per part de l'adversari. Accions: bloqueig, desplaçaments defensius...

4. Privilegia la recuperació de la pilota. Tracta de recuperar la pilota. Accions: despossessió.

5. Col.labora amb els seus companys. Centra la seva atenció en mantenir una conducta col.lectiva en el joc, restant pendent de les actuacions del company. Accions: ajut, doblatge, canvi d'oponent, col.laboració amb el porter...

6. Fa la transició. Es desplaça en direcció a la seva pròpia porteria. Accions: desplaçaments sense pilota.

7. En espera. Espera esdeveniments. Accions: manté la seva situació, salt entre dos...

8. Lluita per l'espai amb l'oponent. Utilitza el cos i/o els seus desplaçaments per evitar que l'adversari ocupi un espai

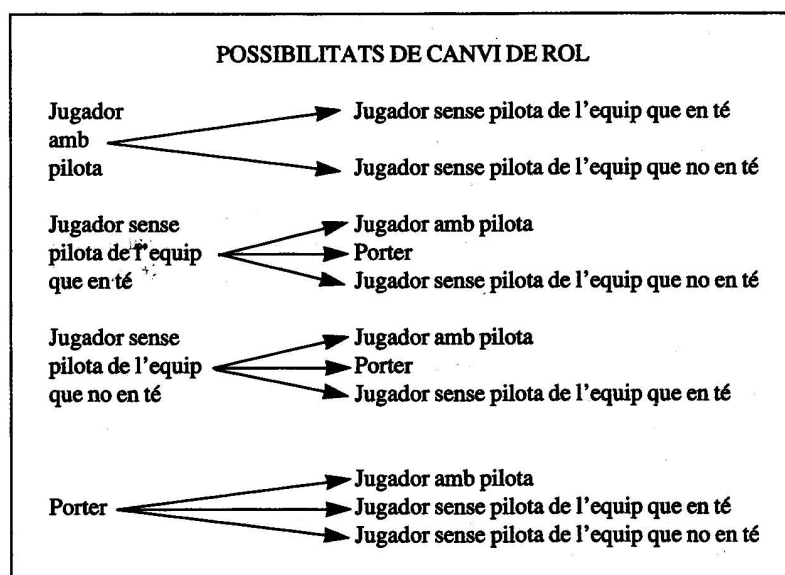


Figura 9. Possibilitats de canvi de rol

lliure de marcatge. *Accions*: persecució, escomesa, control...

9. *Controla oponent*. Contacta amb el seu oponent. *Accions*: control braç executor.

10. *Deté el joc*. Cerca deliberadament la detenció del joc. *Accions*: cometre falta.

Porter

— Situacions d'origen (canvi de rol).

a) Porter fora de l'àrea entra dins, sense pilota.

1. S'orienta en funció de la línia i angle de llançament.
2. Enganya amb el seu cos.
3. Enganya amb la seva situació.
4. Atura la trajectòria de la pilota.
5. Recupera la pilota.
6. Alenteix el joc.
7. Inicia l'acció de sortida de l'àrea.
8. Inicia l'acció de passada.
9. Finalitza l'acció d'atac.
10. Col·labora.

— Situacions finals (canvi de rol).

a) El porter surt fora de l'àrea sense pilota

1. *S'orienta en funció de la línia i angle de llançament*. Busca una orientació adequada entre l'objectiu que defensa (porteria) i el portador de la pilota (atacant amb pilota). *Accions*: desplaçaments paral·lels a la línia de porteria, desplaçaments perpendiculars a la línia de porteria...

2. *Enganya amb el seu cos*. Utilitza el seu cos per condicionar un llançament de l'oponent allà on ell vol. *Accions*: fintes de cos, fintes gestuals...

3. *Enganya amb la seva situació*. Utilitza la seva ubicació i canvis d'ubicació en l'espai per enganyar l'adversari. *Accions*: fintes de situació, sortides i endarreriments, cobrir més l'angle curt o el llarg...

4. *Atura la trajectòria de la pilota*. Intenció de frenar la trajectòria de la pilota en direcció a la porteria. *Accions*: rebutja, amorteix...

5. *Recupera la pilota*. Conductes adreçades a fer-se amb la possessió de la pilota, per permetre que l'equip sigui en disposició d'atacar. *Accions*: control.

	PPJ	EEA	FAA	DC	AE	OE	PP	FT	AJ	CP
Posa pilota en joc	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Evita-enga. l'avversari	X	—	X	X	X	X	X	X	X	X
Finalitza acció atac	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0
Dóna continuïtat	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
Amplia espais	X	X	X	X	—	X	X	X	X	X
Ocupa espais	X	X	X	X	X	—	X	X	X	X
Protegeix pilota	X	X	X	X	X	X	—	X	X	X
Fa transició	X	X	X	X	X	X	X	—	X	X
Alenteix el joc	X	X	X	X	X	X	X	X	—	X
Controla pilota	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 10. Matriu del canvi de subrols: jugador amb pilota

	EE	OP	OELL	AC	AE	FT	EE
Enganya- evita	—	X	X	X	X	X	X
Orientació pilota	X	—	X	X	X	X	X
Ocupa espai lliure	X	X	—	X	X	X	X
Ajuda cos	X	X	X	—	X	X	X
Amplia espai	X	X	X	X	—	X	X
Fa transició	X	X	X	X	X	—	X
En espera	X	X	X	X	X	X	—

Figura 11. Matriu del canvi de subrols: jugador sense pilota de l'equip que en té

6. *Alenteix el joc.* Conductes adreçades a perdre temps, tranquil·litzar l'equip, verbalitzar. *Accions:* desplaçament amb pilota, botar...

7. *Inicia l'acció de sortida de l'àrea.* Translació sense pilota dins l'àrea, abandonant la seva porteria amb la intenció de canviar de rol i ésser jugador. *Accions:* control...

8. *Inicia l'acció de passada.* Tramet la pilota a un jugador del seu equip per permetre que s'ataqui. *Accions:* passada.

9. *Finalitza l'acció d'atac.* Tracta d'aconseguir un gol sense buscar la col·laboració amb els seus companys. *Accions:* llançament.

10. *Col·labora.* Coordina la defensa de la porteria amb els seus companys. *Accions:* cobertura dels angles de llançament.

Per una anàlisi més acurada de cada una de les intencions tàctiques definides per als rols defensats, consultar estudis ja realitzats (G. Lasierra, 91), fonamentats bàsicament en les aportacions de C. Bayer (86, 87).

Representació gràfica canvi de sotsrols. Matriu (figures 9-13)

Codi praxèmic i codi gestèmic

En aquest punt únicament ens és possible indicar la manca de possibilitats en fer un estudi integrador, quant a la utilització de la comunicació indirecta entre els jugadors, no només per la manca d'estudis existents, sinó també pel fet que s'hauria de realitzar un estudi molt particular per a cada una de les modalitats esportives i, encara més, per a cada un dels equips que volguéssim analitzar. Considerem aquest punt de l'anàlisi fora de l'abast del model explicatiu integrador que fins ara estàvem defensant. Ens permetem la llicència de referir-nos a la breu descripció general dels *praxemes* i dels *gestemes* desenvolupats en el primer dels universals estudiats: la xarxa de comunicació i contracomunicació motriu.

	EA	LP	LL	RP	CC	FT	EE	LLEO	CO	DJ
Enganya adversari	—	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Línia passada	X	—	X	X	X	X	X	X	X	X
Línia llançament	X	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Recuperació pilota	X	X	X	—	X	X	X	X	X	X
Col·labora companys	X	X	X	X	—	X	X	X	X	X
Fa transició	X	X	X	X	X	—	X	X	X	X
En espera	X	X	X	X	X	X	—	X	—	X
Lluita per l'espai amb o.	X	X	X	X	X	X	X	—	X	—
Controla oponent	X	X	X	X	X	X	X	X	—	X
Deté el joc	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 12. Matriu del canvi de subrols: jugador sense pilota de l'equip que no en té

	OLL	EC	ES	AP	RP	AJ	IAS	IA	FA	C
S'orienta llançament	—	X	X	X	X	0	X	0	0	X
Enganya cos	X	—	X	X	X	0	X	0	0	X
Enganya situació	X	X	—	X	X	0	X	0	0	X
Atura Pilota	X	0	0	—	X	0	X	0	0	X
Recupera pilota	0	0	0	0	—	X	0	X	X	X
Alenteix joc	0	0	0	0	0	—	0	X	X	X
Inicia acció sortida	X	0	0	X	X	0	—	0	0	X
Inicia atac	X	0	0	0	0	0	X	—	0	X
Finalitza atac	X	0	0	0	0	0	X	0	—	X
Col·labora	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 13. Matriu del canvi de subrols: porter

Bibliografia

- BAYER, C. *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*, Hispano-Europea, Barcelona, 1986.
- BAYER, C. *Técnica: la formación del jugador*, Hispano-Europea, Barcelona, 1987.
- BONNET, J.P. *Vers une pédagogie de l'acte moteur*, Vigot, París, 1988.
- HERNÁNDEZ, J. *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universitat de Barcelona, 1987. Tesi doctoral.
- HERNÁNDEZ, J. "Factores que determinan la estructura funcional de los deportes de equipo", en *Apunts. Revista de l'INEF*, vol. XXI, núm. 81, Barcelona, març 1984.
- JIMÉNEZ, F. "Estructuración de los contenidos técnico-tácticos en la formación del jugador", a les *Iª Jornadas para Entrenadores de Balonmano*, Ingenio, núm. 17-20, juny 1992.
- LASIERRA, G. "Aproximació a una proposta d'aprenentatge dels elements tàctics individuals en els esports d'equip", a *Apunts d'Educació Física i Esports*, núm. 24, Barcelona, juny 1991.
- LASIERRA, G. *Iniciación al balonmano: Justificación en la elección de las tendencias y programas de actuación*, III Clínic de Actualización de Entrenadores, Gijón, gener 1991.
- LASIERRA, G.; ESCUDERO, P. Observació i avaluació en esports de cooperació-oposició: a la recerca dels aspectes distintius. *Apunts d'Educació Física i Esports*, núm 31. març 1993.
- PARLEBAS, P. *Thèse pour le doctorat d'état et lettres et sciences humaines. Psychologie sociale et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs*, 1982. Tesi doctoral.
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.
- PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, UNISPORT, Andalusia, 1988.
- PARLEBAS, P. "Activités physiques et éducation motrice", *dossier EPS*, núm. 4, 1976. Selecció d'articles.